

**PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM  
ANIMASI PENDEK 3D “RAMPAG!”**

**Skripsi Penciptaan**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Jeremy Glenn Renata  
NIM : 00000018921  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeremy Glenn Renata

NIM : 00000018921

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM ANIMASI PENDEK 3D “RAMPAG!”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a final horizontal stroke extending to the right.

Jeremy Glenn Renata

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM ANIMASI PENDEK 3D “RAMPAG”

Oleh

Nama : Jeremy Glenn Renata

NIM : 00000018921

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



R.R. Mega Iranti. K., S.Sn., M.Ds.

Penguji



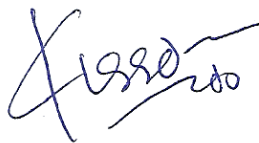
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

## PRAKATA

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menuliskan skripsi ini mengenai perancangan tokoh penyintas. Ketertarikan penulis terhadap proses merancang sebuah tokoh fiksi menjadi pendorong penulis untuk menulis skripsi ini.

Merancang sebuah tokoh fiktif memerlukan berbagai macam pertimbangan dan proses supaya dapat menciptakan tokoh yang dapat menyampaikan pesan dalam sebuah animasi, serta merancang tokoh yang sesuai dengan kebutuhan film. Skripsi ini bertujuan sebagai syarat akademis serta untuk membagikan hasil penelitian penulis mengenai proses perancangan tokoh. Skripsi ini penulis tujuikan bagi siapa saja yang ingin merancang tokoh animasi terutama tokoh dengan latar *post apocalypse*.

Skripsi ini merupakan hasil dari pembelajaran penulis sejak semester satu hingga sekarang, terutama di bidang perancangan tokoh. Dalam proses pembuatan skripsi ini penulis belajar banyak hal mengenai aspek – aspek apa saja yang esensial dalam proses perancangan tokoh. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat membantu orang – orang yang ingin merancang tokoh fiktif terutama tokoh penyintas.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih terhadap:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi.
2. R.R. Mega Iranti. K. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku dosen penguji
4. Matheus Prayogo. S.Sn. sebagai ketua siding.

5. Rekan-rekan satu kelompok yang terlibat langsung dalam pembuatan Tugas Akhir "RAMPAG!".
6. Keluarga dekat yang senantiasa mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir "RAMPAG!".

Karena telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

Tangerang, 16 November 2018



Jeremy Glenn Renata

## ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan tokoh penyintas pada film pendek animasi 3D “RAMPAG”. Pada laporan ini dibahas bagaimana proses perancangan dari tokoh Roja dan Irna sebagai tokoh penyintas yang harus berjuang bertahan hidup pada lingkungan *post apocalypse*. Penulis memilih topik perancangan tokoh penyintas karena pentingnya peran tokoh penyintas dalam membawakan cerita tentang perjuangan hidup. Tokoh berjuang hidup dengan bertahan diri dari monster raksasa dan mencari makanan di lingkungan sekitar mereka. Perancangan tokoh dimulai pada pembahasan latar belakang tokoh, lalu dilanjutkan dengan perancangan visual tokoh yang disesuaikan dengan kebutuhan film. Perancangan visual tokoh meliputi pakaian serta senjata yang digunakan oleh tokoh penyintas untuk bertahan hidup. Metodologi penelitian dilakukan dengan 2 cara, yaitu melalui studi literatur untuk mencari teori yang relevan dengan proses perancangan tokoh, serta melakukan observasi film dan animasi.

Kata Kunci: Tokoh, Penyintas, *Post Apocalypse*, Animasi 3D

## **ABSTRACT**

*This final project report contains literature studies, analysis, and the results of the process of designing survivor characters in the 3D animated short film "RAMPAG". This report will discuss how the design process of Roja and Irna figures as survivors who have to struggle to survive in the post apocalypse environment. The author has chosen the topic of designing survivor characters because of the importance of the role of survivors in bringing stories about the struggle of life. People struggle with life by surviving giant monsters and searching for food in their surroundings. The design of the character began in the discussion of the character's background, then proceed with the visual design of the character that is adjusted to the needs of the film. The visual design of the character includes the clothes and weapons used by survivors to survive. The research methodology is carried out in 2 ways, namely through literature studies to find theories that are relevant to the character design process, and observe film and animation.*

*Keywords: Character, Survivor, Post Apocalypse, 3D Animation*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA .....	v
ABSTRAKSI .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Skripsi .....	3
1.5. Manfaat Skripsi .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1. Animasi.....	4
2.2. Perancangan Tokoh .....	5

2.2.1.	Profil Tokoh .....	6
2.2.2.	<i>Archetype</i> .....	7
2.2.3.	Visual Tokoh.....	8
<b>2.3.</b>	<b><i>Style Anime</i> .....</b>	<b>16</b>
2.3.1.	Visual <i>Anime</i> .....	19
<b>2.4.</b>	<b>Ras .....</b>	<b>24</b>
2.4.1.	Ras Mongoloid.....	24
<b>2.5.</b>	<b><i>Post Apocalypse</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>28</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>28</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	28
3.1.2.	Posisi Penulis .....	29
<b>3.2.</b>	<b>Tahapan Kerja.....</b>	<b>29</b>
<b>3.3.</b>	<b>Acuan.....</b>	<b>31</b>
3.3.1.	Visi Tokoh .....	31
3.3.2.	Referensi Visual.....	35
3.3.2.1.	Tokoh Penyintas .....	35
3.3.2.2.	Visual <i>Style</i> .....	45
3.3.2.3.	Senjata.....	48
3.3.2.4.	Ras .....	58

<b>3.4. Proses Perancangan .....</b>	<b>61</b>
3.4.1. Proses Perancangan Tokoh Roja.....	61
3.4.2. Proses Perancangan Tokoh Irna.....	70
<b>BAB IV ANALISA .....</b>	<b>79</b>
<b>4.1. Analisa Proporsi Tubuh Tokoh .....</b>	<b>79</b>
<b>4.2. Analisa Tokoh Roja.....</b>	<b>82</b>
4.2.1. <i>Three Dimensional</i> Tokoh .....	82
<b>4.3. Analisa Tokoh Irna .....</b>	<b>90</b>
4.3.1. <i>Three Dimensional</i> Tokoh .....	90
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>99</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>99</b>
<b>5.2. Saran.....</b>	<b>100</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....</b>	<b>xx</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gertie the Dinosaur karya McCay.....	5
Gambar 2.2. Siluet Tokoh.....	10
Gambar 2.3. Ekspresi Tokoh .....	10
Gambar 2.4. <i>Color Wheel</i> .....	10
Gambar 2.5. Kostum Tokoh.....	10
Gambar 2.6. Detil Pakaian <i>Post Apocalypse</i> .....	10
Gambar 2.7. Senjata <i>Post Apocalypse</i> .....	10
Gambar 2.8. <i>Model Sheets</i> .....	10
Gambar 2.9. Tokoh <i>Manga</i> .....	10
Gambar 2.10. Ginji (kiri) dan Ban (kanan) dalam <i>anime</i> .....	20
Gambar 2.11. Bentuk tubuh tokoh <i>anime</i> komikal .....	21
Gambar 2.12. Bentuk tubuh tokoh <i>anime</i> SD ( <i>Super-Deformed</i> ).....	21
Gambar 2.13. Bentuk tubuh tokoh <i>bishoujo</i> .....	22
Gambar 2.14. Bentuk tubuh tokoh shoujo manga .....	22
Gambar 2.15. Bentuk tubuh tokoh SD komikal.....	23
Gambar 2.16. Bentuk tubuh tokoh realis .....	23
Gambar 2.17. Bentuk tubuh tokoh realis .....	25
Gambar 2.18. Bentuk tubuh tokoh realis .....	25
Gambar 2.19. Bentuk tubuh tokoh realis .....	26
Gambar 3.1. Skematika Perancangan .....	30
Gambar 3.2. Tokoh penyintas Joel dalam “ <i>Last of Us</i> ”.....	36
Gambar 3.3. Tokoh penyintas Ellie dalam “ <i>Last of Us</i> ”.....	37

Gambar 3.4. Tokoh Penyintas “ <i>Noyer van Java</i> ” .....	39
Gambar 3.5. Tokoh Penyintas “ <i>Noyer van Java</i> ” .....	39
Gambar 3.6. Tokoh penyintas Thomas dalam film “ <i>Maze Runner</i> ” .....	41
Gambar 3.7. Tokoh Sasha Blouse dari <i>anime</i> “ <i>Attack on Titan</i> ” .....	42
Gambar 3.8. Tokoh penyintas dalam film “ <i>Jurassic Park 3</i> ” .....	43
Gambar 3.9. Tokoh penyintas Alan Grantz ketika dalam bahaya .....	44
Gambar 3.10. Tokoh 3D dengan <i>style anime</i> pada animasi” RWBY .....	45
Gambar 3.11. <i>Style anime</i> pada animasi “Btoom!” .....	46
Gambar 3.12. Ekspresi tokoh dalam <i>anime</i> “ <i>Btooom!</i> ” .....	46
Gambar 3.13. Tokoh penyintas dalam <i>anime</i> “ <i>Uninhabited Planet Survive!</i> ” .....	47
Gambar 3.14. <i>Katana</i> .....	49
Gambar 3.15. Tombak Medieval .....	50
Gambar 3.16. Tombak Tradisional .....	50
Gambar 3.17. Tokoh Penyintas dalam “ <i>Maze Runner</i> ” menggunakan tombak... 51	
Gambar 3.18. Golok <i>Pamoroan</i> .....	52
Gambar 3.19. <i>Survival Golok</i> .....	53
Gambar 3.20. Golok <i>Simpenan</i> atau Golok <i>Sorenan</i> .....	53
Gambar 3.21. Golok <i>Seliwa</i> .....	54
Gambar 3.22. <i>Machete</i> .....	54
Gambar 3.23. Ketapel Modern.....	55
Gambar 3.24. Ketapel Tradisional .....	56
Gambar 3.25. Busur dan anak panah tradisional .....	57
Gambar 3.26. Busur Modern .....	57

Gambar 3.27. Acuan Bentuk Fisik <i>Malayan Mongoloid</i> .....	59
Gambar 3.28. Acuan Bentuk Fisik <i>Malayan Mongoloid</i> .....	59
Gambar 3.29. Acuan Bentuk Fisik <i>Asiatic Mongoloid</i> .....	60
Gambar 3.30. Acuan Bentuk Fisik <i>Asiatic Mongoloid</i> .....	60
Gambar 3.31. Sketsa manual tokoh Roja dan sketsa senjata Roja.....	63
Gambar 3.32. Desain tokoh awal Roja dengan warna .....	64
Gambar 3.33. Alternatif tokoh Roja .....	64
Gambar 3.34. Sketsa desain senjata dan armor Roja .....	65
Gambar 3.35. Siluet, gestur dan ekspresi tokoh Roja .....	66
Gambar 3.36. Alternatif tokoh Roja 2 .....	67
Gambar 3.37. Hasil revisi tokoh Roja.....	67
Gambar 3.38. Hasil revisi 2 tokoh Roja.....	68
Gambar 3.39. Hasil final tokoh Roja .....	69
Gambar 3.40. <i>Model Sheets</i> tokoh Roja.....	70
Gambar 3.41. Sketsa awal tokoh Irna .....	72
Gambar 3.42. Desain awal tokoh Irna dengan warna .....	73
Gambar 3.43. Sketsa props tokoh Irna.....	74
Gambar 3.44. Hasil sementara tokoh Irna .....	74
Gambar 3.45. Siluet, gestur, dan ekspresi tokoh Irna .....	75
Gambar 3.46. Desain alternatif tokoh Irna.....	75
Gambar 3.47. Hasil revisi tokoh Irna.....	76
Gambar 3.48. Hasil revisi 2 tokoh Irna.....	77
Gambar 3.49. Hasil final tokoh Irna .....	78

Gambar 3.50. <i>Model Sheets</i> tokoh Irna.....	78
Gambar 4.1. Perancangan Proporsi Tokoh Roja dan Irna.....	80
Gambar 4.2. Perbandingan Tinggi Tokoh Roja dan Irna.....	81
Gambar 4.3. <i>Visual</i> 3D tokoh Roja.....	82
Gambar 4.4. Rambut Roja.....	83
Gambar 4.5. Perancangan Senjata Tokoh Roja.....	84
Gambar 4.6. <i>Color Pallette</i> Tokoh Roja .....	85
Gambar 4.7. Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Acuan Ras .....	86
Gambar 4.8. Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Style dan Ras.....	87
Gambar 4.9. Bentuk dan Warna Mata Tokoh Roja.....	88
Gambar 4.10. Perancangan <i>Visual</i> tokoh Roja .....	89
Gambar 4.11. <i>Visual</i> 3D Tokoh Irna.....	90
Gambar 4.12. Rambut Tokoh Irna .....	91
Gambar 4.13. Perancangan Senjata Tokoh Irna.....	92
Gambar 4.14. <i>Color Pallette</i> Tokoh Irna .....	93
Gambar 4.15. <i>Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Acuan Ras</i> .....	94
Gambar 4.16. Perancangan Wajah Tokoh Irna berdasarkan Style dan Ras.....	95
Gambar 4.17. Bentuk dan Ukuran Mata Tokoh Irna .....	96
Gambar 4.18. Perancangan <i>Visual</i> Tokoh Irna .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Plot Cerita dan Kebutuhan Film .....	32
Tabel 3.2. Profil Tokoh Roja .....	62
Tabel 3.3. Profil Tokoh Irna .....	71



## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....</b>	<b>xx</b>
--	-----------